PICTIONARY®

RÈGLES DU JEU

âge 12+ | équipes 2-4

Avec Pictionary, c'est votre crayon qui parle. Vous devez faire deviner à votre équipe des mots ou des expressions en les dessinant.

C'est une course contre la montre pour essayer de dessiner des personnes, des lieux, des animaux, des objets ou des actions. Et aussi des choses qui vous donneront un peu plus de fil à retordre. Tombez sur une case DÉFI, et toutes les équipes s'y collent !

Vous n'avez pas besoin d'être un artiste pour jouer ; un coup de crayon rapide et un peu d'imagination seront vos meilleurs atouts !

ÉQUIPEMENT : 206 cartes à double face (2 060 mots répartis en 5 catégories), 4 cartes Catégorie, 1 sabot à cartes, 4 crayons Pictionary, 4 blocs de papier, 1 plateau de jeu, 4 cubes, 1 sablier, 1 dé à points, 1 dé Challenge.

BUT DU JEU
Deviner suffisamment de mots pour atteindre la case arrivée. La première équipe qui atteint la case finale et trouve un dernier mot gagne la partie.

POUR COMMENCER
Après avoir retiré les cartes Catégorie du paquet, mettez toutes les cartes dans le sabot. Placez le sablier et le sabot sur la table de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.

Faites des équipes (maximum quatre) avec le même nombre de joueurs. Le jeu est plus rapide et plus amusant quand le nombre d'équipes est réduit, et l'effectif au sein des équipes plus important.

Chaque équipe prend un crayon, un bloc, une carte Catégorie et un cube de couleur qui est placé sur la case Départ.

Chaque équipe choisit un dessinateur – celui qui dessinera le premier mot.

Chaque équipe lance le dé, celle qui obtient le nombre le plus élevé commence.

CATÉGORIES
Chaque carte contient cinq catégories de la même couleur que les cases du plateau.

JAUNE – PERSONNE/LIEU/ANIMAL (contient des noms propres)
BLEU – OBJET (choses que l'on peut voir ou toucher)
ORANGE – ACTION (choses que l'on peut faire)
VERT – DIFFICILE (mots plus coriaces)
ROUGE - DÉFI (tout type de mots)

POINTS PARTICULIERS : tous les mots précédés d'un triangle sont aussi des mots DÉFI (voir la section DÉFI).

COMMENT JOUER
La case départ étant une case jaune (PERSONNE/LIEU/ANIMAL), le premier mot à dessiner est donc un mot de la catégorie jaune. Il ne faut pas lancer le dé au départ.

Le dessinateur qui commence prend la première carte du sabot et lit en secret le mot qu'il doit dessiner. S'il s'agit d'un mot DÉFI (▶), il se réfère à la section DÉFI.

On retourne le sablier et le dessinateur a une minute pour faire trouver le mot à son équipe. Il peut continuer à dessiner jusqu'à ce que le mot soit trouvé, ou que le temps soit écoulé. Si l'équipe trouve le mot, elle continue à jouer et lance le dé. Elle avance son cube du nombre de cases correspondant et choisit un autre dessinateur. Celui-ci pioche une nouvelle carte et on retourne le sablier. Il doit dessiner le mot de la couleur de la case où le cube de son équipe se trouve. Le dessinateur doit changer à chaque fois que l'on passe à un autre mot.

Tant qu'une équipe conserve le dé, elle continue à dessiner.

Si le mot n'est pas trouvé dans le temps limite, le dé passe à l'équipe située à gauche. L'équipe qui reçoit le dé commence son tour en piochant une nouvelle carte du sabot mais ne LANCE PAS le dé. On retourne le sablier et un nouveau tour commence.

Il faut jouer le mot de la couleur de la case où se trouve son cube. On lance le dé UNIQUEMENT si on a trouvé un mot en moins d'une minute, ou si on a trouvé un mot avant les autres équipes dans une épreuve DÉFI (voir section DÉFI).

Une équipe reste sur la même case tant qu'elle n'a pas trouvé le mot mystérieux.

Plusieurs cubes peuvent se trouver sur la même case au même moment.

DÉFI
Quand une équipe arrive sur une case DÉFI (rouge), ou bien quand le mot d'une carte est précédé d'un triangle (▶), on joue une épreuve DÉFI. Au cours d'une épreuve DÉFI, on montre la carte aux dessinateurs de chaque équipe. On retourne le sablier et tous les dessinateurs dessinent le même mot en même temps à leur équipe respective.

Même si c'était le tour d'une autre équipe, c'est la première équipe qui trouve le mot qui gagne le contrôle du dé. Elle le lance immédiatement, avance du nombre de cases correspondant, tire une nouvelle carte, et joue avec un nouveau mot.

Si aucune équipe n'identifie le mot dans le temps imparti, le dé passe à l'équipe située à gauche. Cependant cette équipe NE LANCE PAS le dé, elle commence son tour en prenant une nouvelle carte et en dessinant le mot de la couleur de la case où son cube se trouve.

SOUVENEZ-VOUS : la première équipe qui trouve un mot DÉFI lance le dé, déplace son cube et pioche une nouvelle carte.

CASES JOKER
Si une équipe se trouve sur une case Joker, le dessinateur peut choisir n'importe quel mot de la carte. Il doit annoncer la catégorie à voix haute avant de dessiner !

Si le dessinateur choisit un mot DÉFI (même si cela paraît bizarre), il doit se référer aux règles d'une épreuve DÉFI.

LES GAGNANTS
Une équipe doit atteindre la case finale DÉFI pour avoir une chance de gagner le jeu (il n'est pas nécessaire de l'atteindre par un compte exact). Pour gagner, elle doit posséder le dé et être la première à trouver le mot.

Si aucune équipe ne trouve le mot DÉFI dans le temps limite, le dé passe à l'équipe à gauche.

Si une autre équipe trouve le mot DÉFI la première, le dé passe à cette équipe. Une équipe qui atteint la case finale DÉFI pendant le tour d'une autre équipe ne peut pas gagner le jeu. Il faut récupérer le dé et trouver un mot.

IMPORTANT : les règles habituelles s'appliquent aux équipes qui ne se trouvent pas sur la case finale.

À FAIRE OU NE PAS FAIRE

VOUS POUVEZ ...
- dessiner tout ce qui se rapporte à un mot, même si le rapport est très lointain
- diviser les mots en syllabes
- dessiner « dent » pour « dans »

VOUS NE POUVEZ PAS ...
- dessiner des tirets pour indiquer le nombre de lettres d'un mot
- utiliser des lettres ou des chiffres
- parler à vos coéquipiers
- mimer

REMARQUE
Le degré de précision des réponses doit être déterminé par les équipes avant la partie. Par exemple, est-ce que « bus » est accepté pour « autobus » ?

LE DÉ CHALLENGE
Ce dé optionnel peut être utilisé pour pimenter votre partie. Il peut être utilisé tout au long d'une partie, ou seulement pendant un moment du jeu, ou pas du tout. A vous de choisir !

Au début du tour, lancez le dé CHALLENGE pour voir si la manche comportera une variante. Si le mot joué est un mot DÉFI (▶), toutes les équipes doivent faire ce qu'indique le dé CHALLENGE.

Pas de variante. Jouez une manche de Pictionary traditionnelle.

Autre main : les dessinateurs doivent utiliser « l'autre main » pour dessiner. Si vous êtes droitier, utilisez votre main gauche et vice versa.

Yeux fermés : les dessinateurs doivent dessiner les yeux fermés. Si un dessinateur est pris en train de tricher, son équipe perd la manche.

D'un trait : les dessinateurs ne doivent jamais lever leur crayon, et doivent dessiner d'un seul trait. Si un dessinateur lève son crayon, son équipe perd la manche.

Deux images : les dessinateurs doivent dessiner deux mots de la carte. L'un des mots doit être de la bonne catégorie (c'est-à-dire de la couleur de la case où se trouve le cube de l'équipe) tandis que le second mot peut être n'importe lequel sur la carte. Si le premier mot est un mot DÉFI (ou bien s'il s'agit de la catégorie DÉFI), la personne dont c'est le tour décide du second mot qu'elle veut dessiner. Toutes les équipes dessinent les deux mêmes mots.

À vos crayons !

service.mattel.com

© 2006 Mattel, Inc. Tous droits réservés. www.service.mattel.com.
Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussel, België. Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2.
FR 55847-0721

ITEM NO.:	**55847-9969**	LANG.: **French**	GRAPHIC DESIGNER:	**Jovi Yeung**	**NOTES TO PRINTER:**	**PROOF APPROVAL**
PART CODE:	**55847-0721**		PI ENGINEER:		Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.	SIGN OFF (GRAPHIC):
ITEM NAME:	**Pictionary Adult Classic**		PROJECT ENGINEER:			
TOY YEAR:	**2006 Fall**		CS VENDOR:	**Ocean**		
PKG. SIZE:			SOFTWARE:	**QuarkXpress**		
PKG. SPEC.:	**Instruction Sheet**	VER.: **1 st**	COLOR PROFILE/LPI:	**Mag CS2 / 175lpi**		DATE:
BLANK SIZE:			CS DATE:	**3/31/06**		